

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Gaya hidup yang minim aktivitas serta kebiasaan mengonsumsi makanan cepat saji dapat memicu resistensi insulin yang berujung pada diabetes. Banyak remaja akhir yang sebenarnya takut terkena diabetes, namun tetap sering mengonsumsi makanan manis. Dari hasil wawancara dengan Sinshe Sie Boy dan dr. Shila, diketahui bahwa kasus diabetes pada remaja semakin meningkat di masa kini. Selain itu, remaja akhir juga masih kurang memahami manfaat serta cara pengolahan *luo han guo*, bahkan informasi dasar mengenai tanaman ini pun belum banyak mereka ketahui. Kekurangan pemahaman ini dibuat semakin parah dengan penggunaan kosakata ilmiah yang cenderung kompleks, sehingga membuat informasi kesehatan sulit dipahami oleh masyarakat umum. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah buku interaktif berbentuk cerita untuk membantu remaja memahami informasi kesehatan dengan cara yang lebih mudah untuk dimengerti dan menarik bagi mereka.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode perancangan dari Straker dan Wrigley (2023) yang menjelaskan konsep *design thinking*. Metode tersebut terdiri atas tahap *understand & empathize* serta *define*. Dalam perancangan ini, penulis membuat sebuah *big idea* berjudul “The Bittersweet Truth”. Kata “*bittersweet*” menggambarkan perasaan senang yang disertai penyesalan atau penderitaan, sedangkan kata “*truth*” menegaskan bahwa kondisi tersebut dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan ide tersebut, penulis kemudian merancang sebuah buku interaktif berjudul *Luo Han Guo: Harapan Manis Terakhir* yang memuat pengetahuan mendalam mengenai diabetes dan *luo han guo* sebagai pengganti gula alami, morfologinya, serta asal-usul dari buah tersebut. Buku ini dirancang dengan visual, warna, dan tipografi yang disusun dengan cermat untuk membantu pembaca memahami isi buku serta memberikan pengalaman membaca yang mendorong mereka mengingat informasi yang disampaikan.

## 5.2 Saran

Dalam proses perancangan ini, penulis memperoleh berbagai wawasan dan pengetahuan baru yang sangat berharga. Penulis mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai *luo han guo* serta cara merancang sebuah buku interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan remaja akhir sebagai target sasaran. Berdasarkan pengalaman dan hasil perancangan yang telah dilakukan, penulis menyusun beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi pembaca yang ingin mengangkat topik penelitian atau perancangan serupa. Berikut merupakan saran-saran yang penulis rekomendasikan.

### 1. Dosen/ Peneliti

Dalam melaksanakan perancangan ini, penulis memperoleh sejumlah manfaat penting. Salah satunya adalah kesadaran bahwa penggunaan sumber informasi berupa jurnal dan buku perlu diutamakan sebagai referensi utama penulisan karena memiliki tingkat kredibilitas yang lebih tinggi. Selain itu, penulis merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan lebih banyak variasi interaksi berbasis listrik. Temuan ini menjadi bekal berharga dalam mengembangkan karya yang informatif, menarik, dan bermakna. Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk lebih memperhatikan variasi tekstur yang digunakan dalam perancangan, agar tidak menimbulkan kesan yang terlalu seragam apabila menggunakan material yang sama, serta memastikan alur dan interaksi listrik dirancang dengan cermat agar interaksi yang dihadirkan tidak terkesan sekadar *gimmick*. Selain itu, perlu adanya penjelasan yang lebih jelas mengenai alasan penggunaan teori-teori dalam perancangan ini, peninjauan ulang terhadap takaran yang ditampilkan dalam buku, serta diperlukan penguatan pada aspek *copywriting* agar pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, disertai dengan pelibatan pihak yang melakukan proses *proofreading*. Dalam pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*) juga disarankan untuk meninjau kembali pertanyaan maupun pernyataan yang digunakan agar tidak terkesan menggiring opini responden saat proses FGD. Di sisi lain, dalam perancangan sebuah buku interaktif harus

mempertimbangkan USP (*Unique Selling Point*) secara lebih kuat agar memiliki pembeda yang jelas.

## 2. Universitas

Bagi pihak universitas, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual serta lembaga penelitian terkait, disarankan untuk mendorong kolaborasi antara bidang komunikasi visual, kesehatan, dan tanaman herbal. Universitas juga diharapkan menambah koleksi jurnal maupun buku ilmiah yang berkaitan dengan kesehatan, nutrisi, dan tanaman obat tradisional Asia, karena akses yang lebih luas akan sangat membantu mahasiswa dalam melakukan penelitian yang kredibel. Selain itu, pihak universitas dapat menyediakan kesempatan kolaborasi antara mahasiswa desain dengan praktisi kesehatan seperti dokter, ahli gizi, maupun herbalis, agar hasil perancangan yang dihasilkan menjadi lebih akurat serta memiliki dasar ilmiah yang kuat.

